MICROHOBBY

CASSETTE

● Gnomo ● Angel ● Tour ● Pocky
● Zrom ● Misión 5 ● Bolera ● Q.B.O.
● Palomas ● Atentado

AÑO I. N.º 9

FRONTÁN

SI TIENE VD. UN SPECTRUM, MICROHOBBY ES SU REVISTA

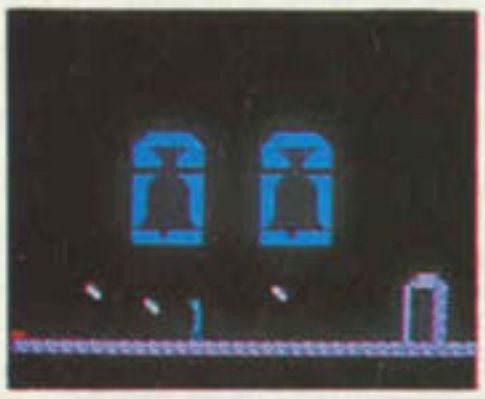
CADA SEMANA EN SU QUIOSCO

PORQUE VD. MEJOR QUE NADIE, SABE LO QUE ES TENER UN HOBBY.

MICROHOBBY CASSETTE

AÑO I. N.º 9 NOVIEMBRE 1985
395 ptas.

SUMARIO



5 GNOMO ¿Podrá sobrevivir el gnomo un año más en el bosque encantado?

6 ANGEL A pesar de ser un ángel la aventura puede resultar diabólica.

7 TOUR Podrás alcanzar al escapado y así ganar la etapa.

8 POCKY Salir idemne de los corredores es la misión de Pocky...

9 ZRON Realiza un duelo de habilidad con tu lasermóvil.

10 MISION 5 Velozmente deberás cumplir tu cometido ... podrás?

11 ATENTADO Te verás obligado a proteger tus pertenencias.

12 Q.B.O. Tu paciencia y habilidad a prueba con este «problemilla».

13 PALOMAS Menudo guisado te hemos preparado con este juego.

14 BOLERA Interesante deporte, tirar la bola y esconder la mano.

Director Editorial: José Ignacio Gómez-Centurión. **Director Ejecutivo:** Miguel Angel Hijosa. **Redactor Jefe:** Africa Pérez Tolosa. **Redacción:** José M.ª Díaz, Gabriel Nieto, Víctor Prieto. **Superv. Software:** Paco Martín Ramos. **Maqueta:** Rosa María Capitel. **Colaboradores:** A. Anibarro, L. Bajo, P. Carrera, J. V. Gigante, A. Jiménez, A. Marañón, A. I. Manteola, P. S. Pérez, D. Prieto, F. Romero, A. Suñer. **Dto. Circulación:** Carlos Peropadre. **Fotografía:** Carlos Candel. **Dibujos:** J. L. Frontán. **Edita:** HOBBY PRESS, S.A. **Presidente:** María Andrino. **Consejero Delegado:** José I. Gómez-Centurión. **Jefe de Publicidad:** Marisa Esteban. **Secretaria de Publicidad:** Concha Gutiérrez. **Publicidad Barcelona:** Isidro Iglesias. Tel.: (93) 307 11 13. **Secretaria de Dirección:** Marisa Cogorro. **Suscripciones:** M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** La Granja, s/n. ALCOBENDAS (Madrid). Tel. 654 32 11. **Distribución:** Coedis, S.A. Valencia, 245. Barcelona. **Imprime:** Rotedic, S.A. **Fotocomposición:** NOVOCOMP. Nicolás Morales, 38-40. **Fotomecánica:** GROF. **Depósito Legal:** M. 792-1985. Reservados todos los derechos. Printed in Spain.

MICRO Manía

Sólo para adictos

Año I · Nº 5

250 Ptas.

SUPERDEPORTIVOS

LOS 4 MEJORES JUEGOS PARA SPECTRUM, COMMODORE AMSTRAD, Y MSX

PATAS ARRIBA

- Kokotoni
- Roland In Time
- Match Point

...sus secretos al descubierto

SPECTRUM:

RUTINAS PARA EL MANEJO AVANZADO DE LA PANTALLA

JUEGO

GNOMO

Spectrum 48 K

En el fantástico bosque de Imaginland, entre su verde vegetación y hermosos lagos habita nuestro protagonista el simpático y audaz Gnomo.

A primera vista tenemos la impresión de que la vida en estos parajes debe de ser absolutamente placentera y donde nuestra única obligación es el ocio.

La mayoría de nosotros hemos soñado en alguna ocasión el vivir una temporada en un lugar tan agradable y pacífico, pero en la realidad tan sólo conviviendo unos días con el gracioso Gnomo podríamos averiguar que existe algún que otro contratiempo, como simplemente... subsistir.

La pintoresca aventura de nuestro diminuto amigo no consiste como otras veces en realizar las típicas proezas de eliminar a distintos adversarios dispuestos a perjudicarnos, ni tan siquiera superar sofisticadas trampas. Es mucho más «sencillo».

Como todos los años el pequeño Gnomo se ve obligado a realizar una sola tarea: encontrar alimentos con los que poder superar los crudos inviernos de su país.

Su comida: frutos de zarzaparrilla, le encantan, pero en el bosque hay más animales que conviven con el enano y que diariamente salen a buscar comida por todo esto cada vez resulta más difícil encontrarla.

Puestas así las cosas deberás ayudar al Gnomo a recorrer las 36 pantallas que componen el bosque para recoger los tres lotes de zarzaparrillas que éste necesita para sobrevivir y retornar de nuevo a casa.

Esta tarea deberá ser efectuada antes que el contador de tiempo (Primavera, Verano y Otoño) termine su cuenta atrás.

En vuestro recorrido también podréis encontrar otros regalos que os aumentarán la puntuación.

Q Subir
A Bajar
O Izquierda
P Derecha

JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

EL ANGEL

Spectrum 48 K

Según cuentan cada uno de nosotros tiene un Angel de la Guarda que vela por nuestra seguridad, en tanto que nosotros nos dedicamos a menesteres de menor responsabilidad como por ejemplo... soñar.

Uno de estos celestiales seres cumpliendo con su deber bajo del cielo para unirse a ti e impedir que nada malo te pudiera suceder en la noche pasada

y gracias a ello dormistes como un «tronco», soñando quién sabe con qué.

Pero los azares de la vida humana se han cruzado con los de la etérea vitalidad de tu Angel, que perplejo se quedó cuando al retornar al cielo se encontró con las puertas cerradas y tras muchos rodeos no logró entrar.

Con tantas idas y vueltas por las distintas puertas su llavero resultó roto y como lógica consecuencia las llaves se cayeron dispersándose por los aires y yendo a caer en distintos lugares.

Ahora su situación es grave, se encuentra convertido en un híbrido mitad ángel, mitad humano pero con el agravante de la mortalidad humana y sin ninguna ventaja como celestial ser.

Tu postura ante tal apocalipsis no puede ser otra que la de ayudar a tu ángel en lo único que puede serle de alguna utilidad: recorrer con él los distintos paisajes que componen tu mundo para recolectar el conjunto de llaves que puedan darle una nueva ocasión de retornar a las puertas del cielo, abrirlas y felizmente descansar.

En cada pantalla podrás encontrar una o varias llaves, tan sólo recogiendo todas ellas podrás pasar a una nueva pantalla para ello basta con dirigirte a la puerta que se abrirá tras conseguir las llaves.

Para realizar esta aventura y conducir a tu Angel utiliza el siguiente teclado:

Q Izquierda
W Derecha
0 Volar

JUEGO

TOUR

Spectrum 48 K

Uno de los deportes de mayor arraigo en Europa es el ciclismo. Cuenta con numerosos adeptos y su transcendencia supera incluso las más lejanas fronteras.

Llegar a ser una estrella dentro del ciclismo significa un gran esfuerzo personal ya que precisa de un buen montón no de horas sino de años, bastantes años para lograr una resistencia muscular que más tarde nos permite recorrer más de una centena de kilómetros sin acusar una grave fatiga.

Grandes figuras del ciclismo han sido protagonistas a lo largo de los últimos años en nuestro país, recordemos a Bahamontes, el toledano rey de la Montaña que en los memorables años cincuenta copó los más estimables puestos en competiciones nacionales e internacionales.

Con el programa que os presentamos podréis emular por un tiempo a alguno de estos grandes deportistas (Bahamontes, L. Ocaña o Bernard Hinault).

Asistimos al desarrollo de una de las últimas etapas del prestigioso Tour de Francia, en ésta, como en casi todas las etapas «duras» el líder dando un fuerte tirón logra escaparse del pelotón y por momentos éste logrando distanciarse, todos los pronósticos le dan por vencedor dada la clara ventaja que está logrando.

Pero en los últimos metros otro participante pasa también al protagonismo de la carrera. En un esfuerzo impresionante ha logrado despegarse y se acerca peligrosamente al fugado.

Pocos metros separan ahora a los dos fugados de la meta el ritmo del líder parece acrecentarse, aparentando no acusar cansancio alguno por el continuo esfuerzo los coches de control de carrera le anuncian constantemente la distancia que le separa de su oponente, de quien será la victoria?

O **P** Pedaleo

JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

POCKY

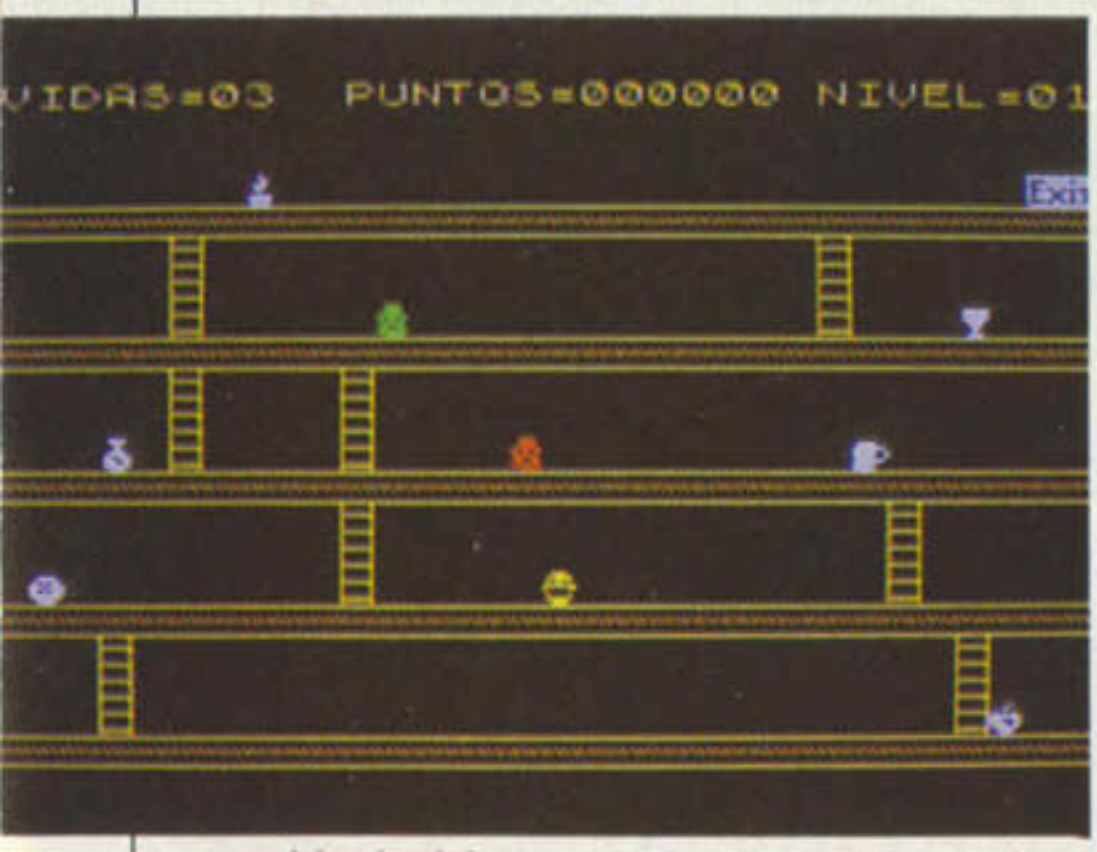
Spectrum 48 K

Nuestro amigo Pocky acaba de heredar una bonita mansión en el llamado Valle Perdido, situado en el centro de una inmensa cadena montañosa.

Durante estos últimos días, Pocky ha estado ultimando los preparativos con vistas a dirigirse a su nueva residencia de campo, en la cual espera pasar una larga temporada de vacaciones.

Al entrar por la puerta de la mansión se puede entrever el estado en el que ésta se encuentra. No existen muebles, no hay ni un cuadro colgando de la pared. Sólo existe una puerta en uno de los pisos de la casa a los que se accede mediante las desauciadas escaleras.

A primera vista parece como si la



mansión hubiese estado deshabitada durante cientos de años, aunque nos causa una gran sorpresa ver varios objetos esparcidos por las diversas habitaciones.

Nuestro viejo amigo se ha estremecido al oír unas voces que resonaban desde lo más alto de la gran mansión: «Debes recoger todos los objetos que tus ojos te permitan ver, para poder salir, por la única puerta existente y así poder pasar de habitación en habitación e ir apropiandote de los distintos pabellones.» Era la voz de los espíritus de los antepasados de Pocky, que quieren de esta manera probar su habilidad.

En el mismo instante en que nos preparamos para empezar a recoger los objetos existentes, podemos ver cómo desde el rellano más alto de la inmensa casa, sale en nuestra persecución un tenebroso ser que intentará hacer fracasar nuestra misión.

Una vez recogidos todos los objetos nos dirigimos a la puerta de acceso a la siguiente habitación en la cual nos encontramos en la misma situación, sólo que ahora ha aumentado el número de fantasmas que salen a nuestro encuentro.

Deberemos seguir así hasta poder recorrer todas las habitaciones de la superba mansión.

O Izquierda
P Derecha
Q Arriba
A Abajo
JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

ZRON

Spectrum 48

La posesión del poder absoluto, ha sido y será una de las más grandes ambiciones que generalmente han terminado por mover a las personas e incluso naciones enteras a horrendas guerras en las que intervenían multitudinarios ejércitos.

En los principios de nuestro mundo las armas eran abolsutamente rudimentarias y sus utilización simple aunque eficaz, todo ello hizo que el hombre comenzase a desarrollar nuevas armas de forma que aquél que lograba un «artilugio» superior lógicamente lograba una clara ventaja sobre sus adversarios.

Ya en el siglo XX las armas eran de tal sofisticación que un solo hombre podría destruir el mundo con sólo pulsar un botón, pero las consecuencias serían catastróficas ya que los daños producidos al enemigo eran de tales dimensiones que significaría la total destrucción del pueblo.

No quedó otro remedio para las grandes potencias que firmar un acuerdo bélico en el cual quedaran asentadas las nuevas formas de combate a fin de poder solucionar las discrepancias sin que ello diera lugar a una hecatombe mundial.

Resolver la cuestión no fue nada sencillo, pero por fin todos los países integrantes de la Liga Terrestre asintieron a la condición básica:

Si alguna nación tenía que resolver sus «problemas» con otra u otras, debería efectuar un torneo.

OPCION 1:
Jugador 1
JOYSTICK KEMPSTON
Jugador 2
(Q) Subir
(A) Bajar
(O) Izquierda
(P) Derecha

OPCION 2:
Jugador 1
(0) Derecha
(O) Subir
(L) Bajar
SPACE Izquierda

Jugador 2
1 Derecha
(Q) Subir
(A) Bajar
CAPS Izquierda

JUEGO

MISION 5

Spectrum 48 K

Base lunar de misiones especiales, de vital importancia para los distintos departamentos de investigación de la LATA (Laboratorios Autónomos de la Terrestre Asociation).

Hasta ahora los más importantes descubrimientos tienen sus raíces en la alta capacidad científica de esta base.

Otros laboratorios celosos de estos éxitos han decidido ocupar por la fuerza la extraordinaria base lunar para hacerse con la avanzada tecnología desarrollada por su personal y ni cortos ni perezosos se han lanzado a su invasión que en estos momentos está llegando a

su fin pues mantienen el control de casi todas las instalaciones.

La LATA te ha enviado a la superficie del planeta con un solo objetivo: liberar a los científicos de tan brutal asalto para que puedan proseguir la importante tarea.

Para poder completar esta misión deberás destruir al número 1 de los agentes enemigos y comenzarás por la fase de aproximación que al estar acupadas las principales vías de acceso te ves obligado a circular con tu vehículo campo a través, procurando no golpear con las rocas ni caer en los «baches».

Proseguirás destruyendo tantas naves como puedas que te saldrán a tu encuentro para lo cual dispones de un determinado número de proyectiles, tras ello un escuadrón de ataque te perseguirá por donde quiera que vayas, salvo que los destruyas.

Cruzar el campo minado corresponde a la cuarta etapa de tu misión. El riesgo es enorme pues tus enemigos conscientes de que su acción de invasión lógicamente tendría una respuesta por parte de la central terrestre han protegido sutilmente los accesos con minas de contacto, y tan sólo con habilidad suprema podrás llegar al objetivo central del juego.

Esta es la quinta fase de tu misión: enfrentarte al número 1.

(Q) Arriba
(A) Abajo
(O) Izquierda
(P) Derecha
(M-SPACE) Salto/Fuego
JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

ATENTADO

Spectrum 48 K

Un día más transcurre en tu rutinaria vida, por fin tras una semana de duro trabajo llega el viernes y como de costumbre cojes tus «trastos» y te vas al campo a tu linda casa en las cercanías de la sierra y lejos del mundanal ruido y que gracias a tu esfuerzo y trabajos «extras» lograste pagar.

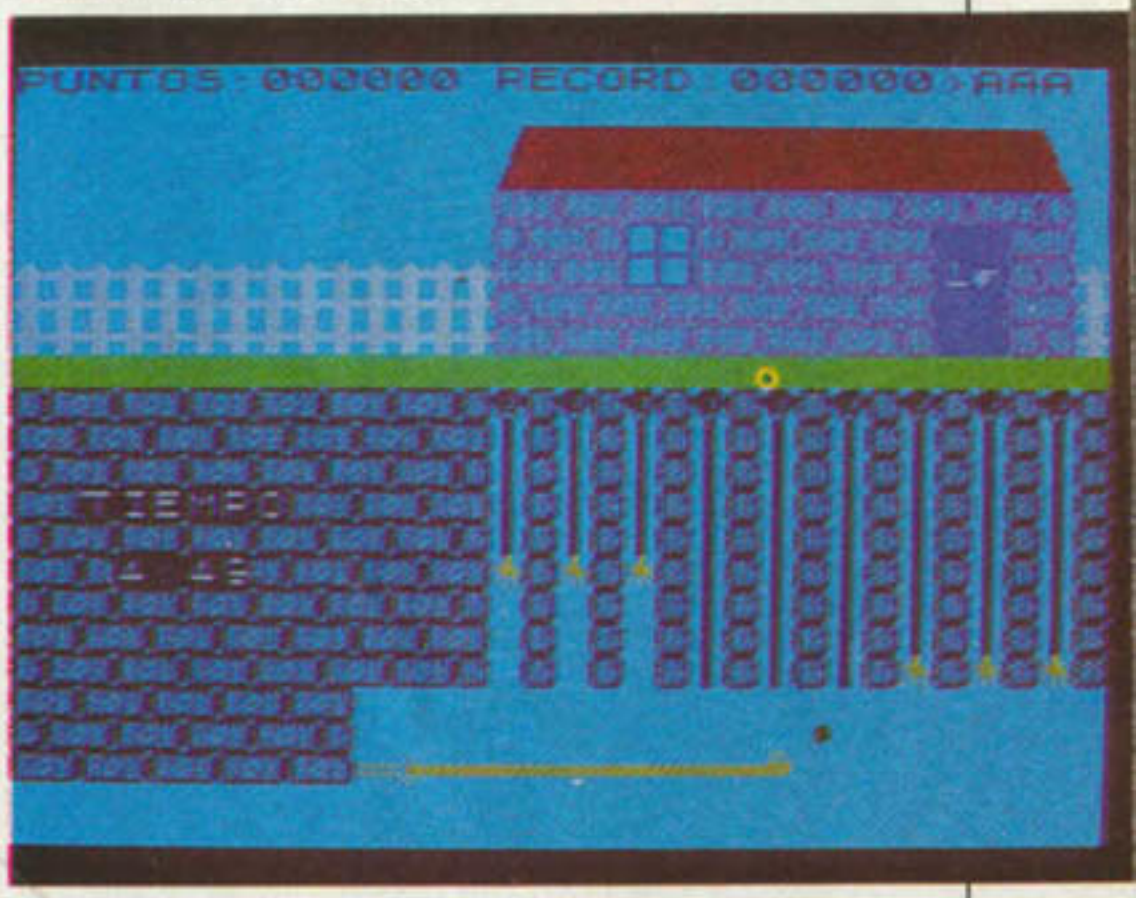
Al contemplarla ya no recuerdas estos esfuerzos y das por bien invertido tanto el tiempo como el trabajo que te proporcionaron el importante capital.

Este fin de semana no va a resultarte tan descansado como los anteriores, una pandilla de gamberros se están dedicando a realizar fechorías por los alrededores de tu colonia.

El recital de fechorías es muy variado, pero entre todas ellas resalta la de las bombas. Colocan una serie de bombas alrededor de la fachada de las casas, estas bombas están controladas por sistemas de relojería, es decir, se encienden según como estén programadas.

Pues bien, has debido caerles en gracia pues en esta ocasión la «pandilla» ha colocado graciosamente 9 bombas alrededor de tu jardín y que irremediablemente harán explosión en los momentos prefijados por ellos.

Regando los macizos de flores te has dado cuenta de ello y se te ocurre que una buena solución para remediar la catástrofe puede ser rociar las mechas encendidas con el chorro de agua de la manguera que estabas usando y así inutilizar las bombas.



Pero para tu mal la pandilla además de gamberra es un tanto «culta» y ha dispuesto de mechas inextinguibles y éstas después de simular apagarse se vuelven a encender, así que tendrás que poner agua por medio en tanto no se pare el último reloj.

O Izquierda
P Derecha
M-SPACE Chorro

JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK SINCLAIR

JUEGO

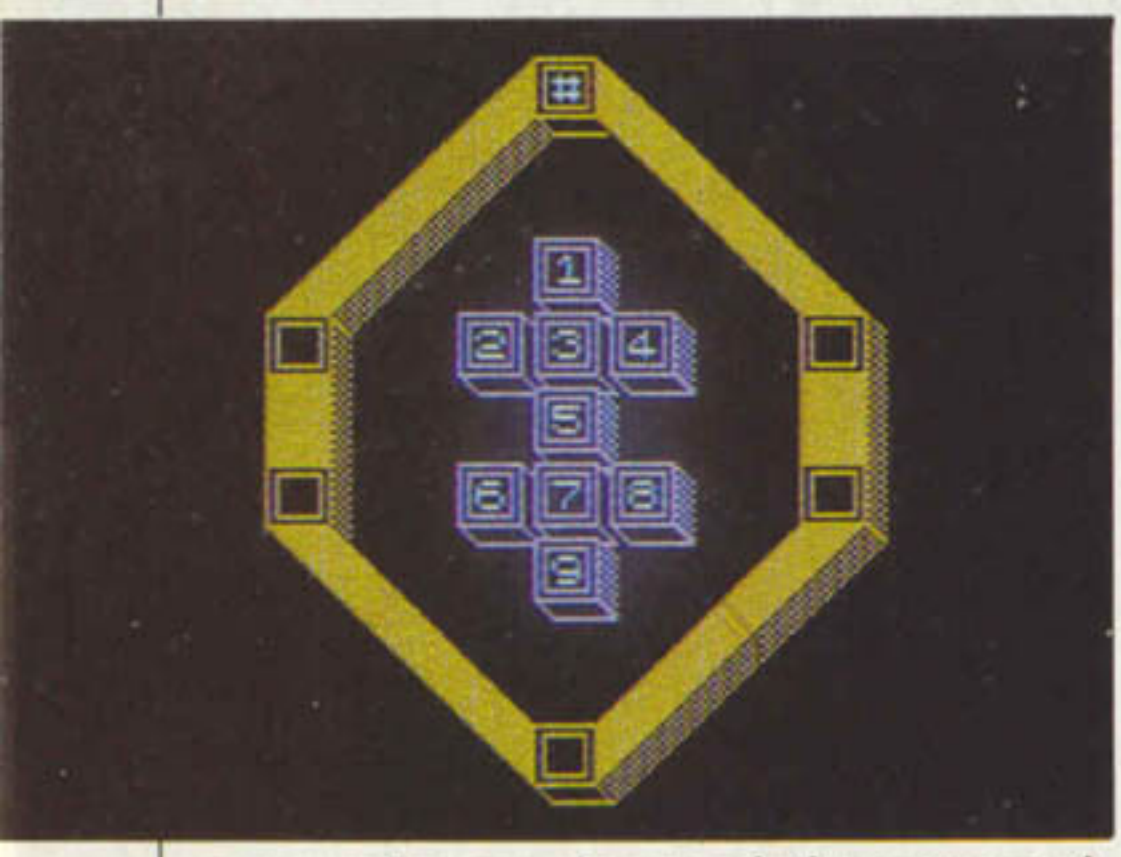
Q.B.O.

Spectrum 16/48 K

Tras la carga de este original programa la pantalla de tu monitor representará el tablero de juego en el modo en que debe quedar al acabar cada partida correcta.

Este tablero está formado interiormente por nueve casillas en forma de doble cruz conteniendo cada una de ellas en su interior un número de valor comprendido entre 1 y 9.

Rodeando a esta figura podréis apreciar otra de forma exagonal que contie-



ne en cada uno de sus vértices una casilla (en total 6, lógicamente).

Todos los casilleros de esta segunda figura están vacíos inicialmente con excepción de uno de ellos que contiene el símbolo de sostenido (#).

Tras apreciar esta figura que como decíamos corresponde a la situación final de cada partida, el ordenador procederá automáticamente a descolocar los números, es decir, a cambiar su orden. Una vez finalizado el «desordenamiento» unos breves mensajes te indicarán que puedes empezar la partida, tu objetivo: colocar los números en el mismo orden en que aparecieron.

La técnica a emplear para colocar cada uno de ellos es la siguiente:

Pulsando las teclas 5 y 6 observaréis que el número que ha quedado en el circuito exterior cambia de posición girando en un sentido distinto según la tecla pulsada, esto nos servirá para colocar el citado número en la casilla en que queramos introducirlo.

Por ejemplo, si en uno de los brazos de la doble cruz tenemos los números 1-2-3 y en alguna de las casillas del exterior el número 4, deberemos colocarlo en la casilla situada a la derecha del 3, tras esta operación si pulsamos la tecla 7 el número del exterior (4) pasará al interior de la cruz desplazando todos los números de esa fila un lugar y como consecuencia de ello el situado en el otro extremo pasa al exterior.

Debemos tener cuidado pues al colocar algún número, otro ya situado en su lugar correcto puede ser desplazado de su casilla y crearnos una situación contraria.

(5) Giro a derechas
(6) Giro a izquierdas
(7) Introduce número

JUEGO

PALOMAS

Spectrum 48 K

Podrás hacerte con el nido que está en lo alto de la torre si mientras subes las escaleras de los 13 pisos que conducen finalmente al campanario en donde éste se encuentra.

Pero para ello no sólo deberás evitar a los murciélagos que allí habitan, sino que además tendrás que capturar al menos 24 palomas de las que libre y astutamente circulan por las escaleras.

Ten presente que a las palomas sólo se las puede capturar cuando están de espaldas, caso contrario escaparán.

También es importante detectar aquellos escalones que «chirrían»; al pasar sobre ellos esto indica que si los pisas se irán debilitando y finalmente romperse y caerás al vacío, lo cual es nefasto.

Todo ello debera realizarse antes de que el tiempo que aparece en pantalla termine.

O Subir
B Bajar

¡¡COMPLETA TU COLECCION!!

Sólo 195 ptas.

Enviando este cupón, más 195 ptas. en sellos o mediante giro postal, recibirán en tu domicilio el ejemplar de Microhobby Cassette que nos indiques. (Solamente se puede solicitar un ejemplar por cada cupón adjunto).

(No se admitirán fotocopias)

JUEGO

BOLERA

Spectrum 48 K

La finalidad de este juego es derribar todos los bolos con el mínimo número de tiradas posibles; para ello se dispone de dos niveles de dificultad, uno para principiantes y el otro para amateurs.

También incluye el programa dos variaciones del juego, una de ellas es la del lanzador danzarín, el cual no permanece fijo en la posición de lanzamiento.

En la modalidad de bola borracha, ésta se desviará hacia la dirección en que haya quedado la flecha al seleccionar esta opción del juego.

Combinando estas opciones puedes obtener hasta cuatro modalidades distintas de jugar a los bolos.

Siempre se debe tener en cuenta la fuerza del lanzamiento, pues, a pesar de que su valor es totalmente aleatorio éste influye notablemente en la puntuación obtenida.

(O) Izquierda **(P) Derecha**
(SPACE) Lanza bola

¡¡COMPLETA TU COLECCION!!

Deseo recibir un Microhobby-Cassette n.º .....

NOMBRE ..... EDAD .....

APELLIDOS .....

DOMICILIO .....

CIUDAD ..... PROVINCIA .....

C. POSTAL ..... TELEFONO .....

PROFESION .....

No se admiten contrareembolsos

círculo de soft

MICROAMIGO S.A.

TE INFORMA...

LLAMANDO AL (91) 733 25 00

Publicación gratuita. Nº 2 octubre 1985

TE PROPONEMOS UN NEGOCIO REDONDO:

HAZTE SOCIO DE CIRCULO DE SOFT

¡A beneficiarse todos!

LOS 12 PRINCIPALES

Y... Todas las últimas novedades

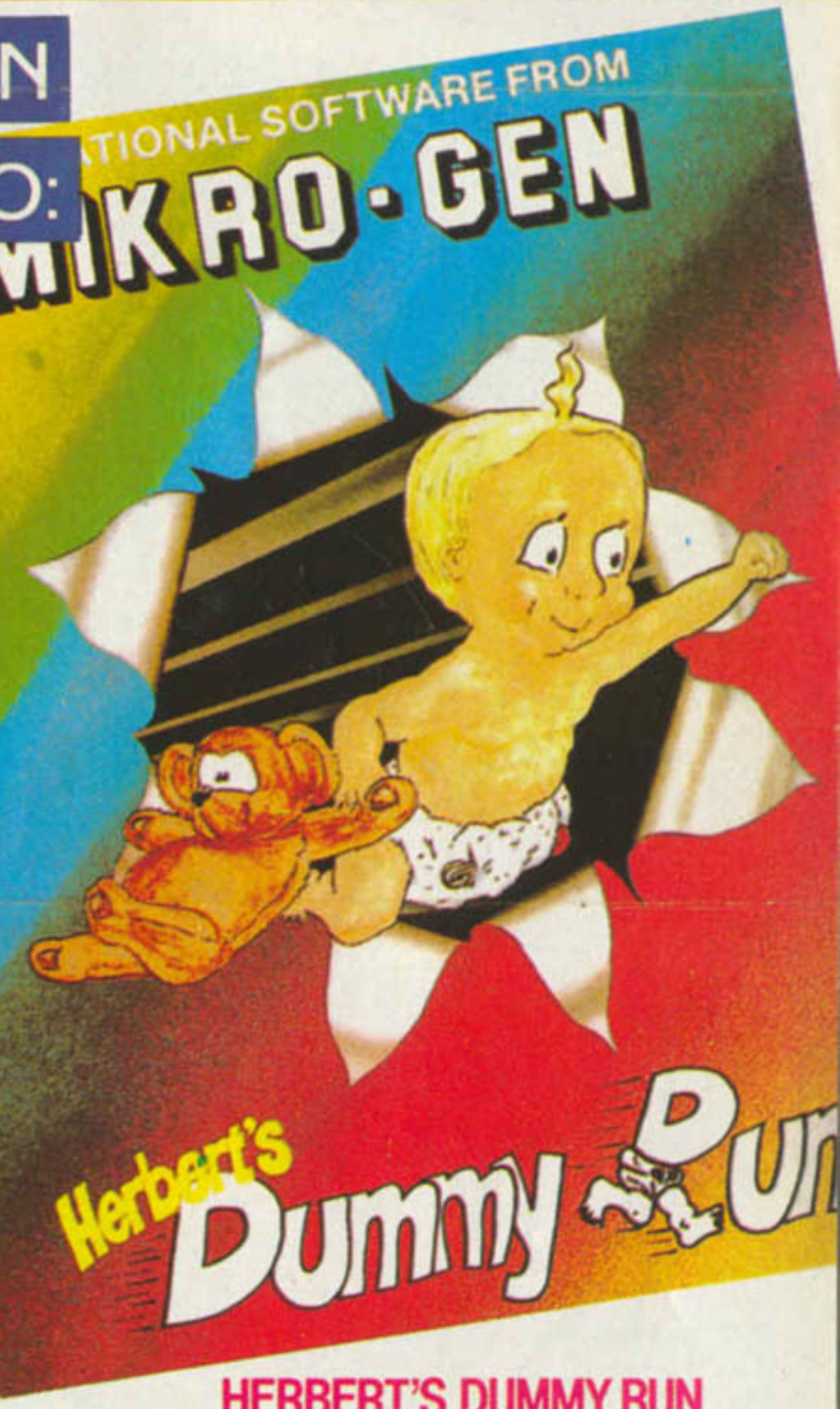
SUPER ESPECIAL TRES O MAS

HERBERT'S DUMMY RUN

Oferta Estrella del mes

Socios: 1.700 ptas.

P.V.P. ~~2.100~~ ptas.



HERBERT'S DUMMY RUN

Si disfrutaste de Pyjamarama y Wally no te pierdas este juego. Disfruta a tope con tu habilidad y tu lógica para crear un plan estratégico para Herbert.

Utilizable para Spectrum, Commodore y Amstrad.

«Sound on Sound,
una cinta muy Personal»

La cinta virgen para Personal Computer C-10 y C-15.

Sound on sound le obsequia:
Con la compra de una cinta, usted tendrá opción a uno de estos regalos:

- Ordenador Spectrum 48 K.
- Cursos de Basic.
- Cassettes de regalo.
- Camiselas.
- Cazadoras.
- Y cientos de regalos sorpresas.

Sound on Sound es una marca registrada producida y distribuida por **Iberofón, s. a.**

Avenida de Fuentemar, 35. Polígono Industrial de Coslada (Madrid).
Telefs.: 671 22 00 / 04 / 08 / 12 / 16.